

# **PERBANDINGAN HASIL BELAJAR KEWIRAUSAHAAN SISWA YANG BELAJAR MENGGUNAKAN MODEL INKUIRI BERBANTUAN MULTIMEDIA DENGAN SISWA YANG BELAJAR MENGGUNAKAN METODE KONVENSIONAL DI SMK ADIPURA MAGELANG KELAS XI**

**Dwi Sudarti**

Pendidikan Ekonomi, FKIP

Universitas Muhammadiyah Purworejo

dwiw.ds@gmail.com

## **ABSTRAK**

Penelitian bertujuan untuk mengetahui perbandingan antara prestasi belajar siswa yang menggunakan model inkuiri berbantuan multimedia dengan model konvensional dalam mata pelajaran Kewirausahaan. Penelitian ini adalah penelitian kuasi eksperimen dengan populasi adalah siswa kelas XI SMK Adipura Magelang. Data diperoleh dari dua kelompok, yakni kelompok kontrol dan kelompok *treatment* yang masing-masing berjumlah 23 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah *pre-* dan *post-test* dalam dua siklus, sedangkan instrumen yang digunakan adalah soal yang terdiri atas 10 item. Hasil penelitian menunjukkan bahwa instrumen dan data pada penelitian ini dinyatakan valid, tingkat kesukaran sedang, daya pembeda cukup, reliabel, sebaran data normal dan homogen. Persentase peningkatan nilai siswa pada Kelompok Eksperimen sebesar 40,45% lebih besar dibanding pada Kelompok Kontrol yang hanya sebesar 4,76%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kewirausahaan yang signifikan antara siswa yang belajarnya menggunakan model Inkuiri berbantuan Multimedia dengan siswa yang belajarnya menggunakan model Konvensional di SMK Adipura Magelang Kelas XI.

**Kata Kunci : Inkuiri, Multimedia, Metode Konvensional, Hasil Belajar**

## **A. PENDAHULUAN**

Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan sangat menentukan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, diharapkan siswa tidak hanya dapat pengetahuan namun juga memiliki kesan yang mendalam tentang materi pelajaran sehingga dapat mendorong siswa untuk mengimplementasikan kedalam kehidupannya sehari-hari. Siswa mempunyai keingintahuan yang tinggi, di dalam memelihara keingintahuan siswa dan memotivasinya untuk menjadi pembelajar yang aktif dalam mengkonstruksi pengetahuannya baik secara berkelompok maupun individu yang mengedepankan keaktifan dan kreativitas siswa, maka guru

kewirausahaan harus mampu menerapkan model maupun sistem pembelajaran yang beragam untuk menyampaikan materi tersebut kepada anak didik (Khairunnas, 2008).

Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Karplus dalam Maytha (2008:25) dan Yuwono (2008) menyatakan bahwa model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mewujudkan proses belajar dengan menempatkan siswa lebih banyak belajar sendiri, mengembangkan kreativitas dalam pemecahan masalah adalah model pembelajaran Inkuiri. Dimana pendekatan ini bertolak dari pandangan bahwa siswa sebagai subjek dan objek dalam belajar, mempunyai kemampuan dasar untuk berkembang secara optimal sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

Menurut Sudarwan (dalam Nana Sudjana, 2008:9), keinginan untuk membangun pendidikan tinggi yang dikemas dengan format pembelajaran berbasis teknologi multimedia, tidak akan terbendung lagi. Sekolah-sekolah dan perguruan tinggi kita harus menjadikan hal ini sebagai agenda reformasi pendidikan dan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas maka perlu dikaji hasil belajar Kewirausahaan antara siswa yang belajar menggunakan model Inkuiri berbantuan Multimedia dengan siswa yang belajarnya menggunakan metode Konvensional di SMK Adipura kelas XI, untuk itulah penelitian yang berkaitan dengan hal tersebut di atas dilakukan.

Terdapat 3 (tiga) masalah utama yaitu *pertama*, bagaimana nilai hasil belajar kewirausahaan siswa yang model pembelajarannya menggunakan inkuiri berbantuan multimedia?; *kedua*, bagaimana nilai hasil belajar kewirausahaan siswa yang model pembelajarannya menggunakan konvensional?; dan *ketiga*, apakah ada perbedaan antara hasil belajar kewirausahaan siswa yang model pembelajarannya menggunakan model inkuiri berbantuan multimedia dengan siswa yang belajarnya menggunakan model konvensional?

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbandingan antara prestasi belajar siswa yang menggunakan model inkuiri berbantuan multimedia dengan

model konvensional dalam mata pelajaran kewirausahaan dengan harapan dapat menjadi acuan atau standar sebuah model pembelajaran untuk kelompok mata pelajaran adaptif dalam membentuk suatu jiwa kewirausahaan bagi siswa di SMK.

## B. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kuasi Eksperimen atau Eksperimen Semu. Penelitian Kuasi Eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada subjek selidik. Kuasi eksperimen memiliki ciri utama dengan tidak dilakukannya penempatan acak (*random assignment*), melainkan melakukan pengelompokan subjek penelitian berdasarkan kelompok yang telah terbentuk sebelumnya. Pada desain penelitian ini terdapat dua kelompok yang digunakan untuk penelitian, yaitu kelompok untuk eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun desain yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Control Group Design* ini hampir sama dengan *Pretest-Posttest Control Group Design*.

Tempat dan pengambilan data dilaksanakan di SMK Adipura Magelang. Waktu penelitian dilakukan pada akhir bulan Juli sampai September 2013.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI di SMK Adipura Magelang yang berjumlah 82 siswa dalam empat kelas dan ditetapkan 2 kelas sebagai sampel, yaitu; 1 kelas dipergunakan sebagai kelompok eksperimen yakni kelompok yang menggunakan pembelajaran model inkuiri berbasis multimedia dan 1 kelas lagi dipergunakan untuk kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran model konvensional, masing-masing kelas memiliki 23 siswa.

Teknik analisis data yang dipergunakan adalah Uji t sampel bebas (uji kesamaan dua rata-rata kelompok eksperimen dan kelompok kontrol). Rumus yang digunakan adalah Rumus  $t_{\text{test}}$  *Polled Varians* berikut ini:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{n_1 - 1}{n_1 + n_2 - 2} S_1^2 + \frac{n_2 - 1}{n_1 + n_2 - 2} S_2^2} \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \quad (\text{Sugiyono, 2008:273})$$

## C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan *pre-test* dan *post-test* pada tiap siklus, maka dapat dilihat hasil penelitian kelompok kontrol dan kelompok *treatment* pada tiap siklusnya,

Tabel 1. Nilai *Pre-Test* Siklus I Siswa pada Kelompok Kontrol dan Kelompok *Treatment*

RANGE	KONTROL		TREATMENT	
	JUMLAH	PERSENTASE	JUMLAH	PERSENTASE
0 - 2,5	0	0.00%	0	0.00%
2,6 - 5,0	15	65.22%	14	60.87%
5,1 - 7,5	8	34.78%	9	39.13%
7,6 - 10,0	0	0.00%	0	0.00%
<b>JUMLAH</b>	<b>23</b>	<b>100.00%</b>	<b>23</b>	<b>100.00%</b>

Berdasarkan Tabel 1 di atas, dapat dilihat bahwa antara nilai siswa kelompok Kontrol dan kelompok *Treatment* hampir sama, yakni pada kelompok Kontrol, siswa yang memperoleh nilai 2,6 – 5,0 sebanyak 15 siswa atau sebesar 65,22% (Buruk) dan 5,1 – 7,5 sebanyak 8 siswa atau 34,78% (Cukup), sedangkan pada kelompok *Treatment*, siswa yang memperoleh nilai 2,6 – 5,0 sebanyak 14 siswa atau 60,87% (Buruk) dan 5,1 – 7,5 sebanyak 9 siswa atau 39,13% (Baik). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa sebagai responden relatif sama, sehingga diharapkan mampu memperlihatkan perbedaan penggunaan metode inkuiri berbantuan multimedia dengan metode konvensional.

Tabel 2. Nilai *Post-Test* Siklus I Siswa pada Kelompok Kontrol dan Kelompok *Treatment*

RANGE	KONTROL		TREATMENT	
	JUMLAH	PERSENTASE	JUMLAH	PERSENTASE
0 - 2,5	0	0.00%	0	0.00%
2,6 - 5,0	12	52.17%	0	0.00%
5,1 - 7,5	11	47.83%	17	73.91%
7,6 - 10,0	0	0.00%	6	26.09%
<b>JUMLAH</b>	<b>23</b>	<b>100.00%</b>	<b>23</b>	<b>100.00%</b>

Berdasarkan Tabel 2 di atas, dapat dilihat bahwa antara nilai siswa kelompok Kontrol dan kelompok *Treatment* sudah mulai terdapat perbedaan. Pada kelompok Kontrol, siswa yang memperoleh nilai 2,6 – 5,0 sebanyak 12 siswa atau sebesar 52,17% (Buruk) dan 5,1 – 7,5 sebanyak 11 siswa atau 47,83% (Baik), sedangkan pada kelompok *Treatment*, siswa yang memperoleh nilai 5,1 – 7,5 sebanyak 17 siswa atau 73,91% (Buruk) dan 7,6 – 10,0 sebanyak 6 siswa atau 26,09% (Baik). Mulai terlihat bahwa pada penggunaan metode inkuiri berbantuan multimedia lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Kewirausahaan dibanding dengan menggunakan metode konvensional dengan perolehan nilai *post-test* siswa kelompok Kontrol.

Tabel 3. Nilai *Pre-Test* Siklus II Siswa pada Kelompok Kontrol dan Kelompok *Treatment*

RANGE	KONTROL		TREATMENT	
	JUMLAH	PERSENTASE	JUMLAH	PERSENTASE
0 - 2,5	0	0.00%	0	0.00%
2,6 - 5,0	15	65.22%	11	47.83%
5,1 - 7,5	8	34.78%	12	52.17%
7,6 - 10,0	0	0.00%	0	0.00%
<b>JUMLAH</b>	<b>23</b>	<b>100.00%</b>	<b>23</b>	<b>100.00%</b>

Berdasarkan Tabel 3 di atas, dapat dilihat bahwa pada kelompok Kontrol Siklus II, siswa yang memperoleh nilai 2,6 – 5,0 sebanyak 15 siswa atau sebesar 65,22% (Buruk) dan 5,1 – 7,5 sebanyak 8 siswa atau 34,78% (Baik), sedangkan pada kelompok *Treatment*, siswa yang memperoleh nilai 2,6 – 5,0 sebanyak 11 siswa atau 47,83% (Buruk) dan 5,1 – 7,5 sebanyak 12 siswa atau 52,17% (Baik).

Berdasarkan Tabel 4, dapat dilihat bahwa antara nilai siswa kelompok Kontrol dan kelompok *Treatment* terdapat perbedaan yang signifikan. Pada kelompok Kontrol, seluruh siswa memperoleh nilai antara 5,1 – 7,5 atau sebesar 100% (Cukup), sedangkan pada kelompok *Treatment*, siswa yang memperoleh nilai 5,1 – 7,5 sebanyak 13 siswa atau 56,52% (Cukup) dan 7,6 – 10,0 sebanyak 10 siswa atau 43,48% (Baik). Hal ini dikarenakan adanya penggantian bahasan. Pada Tabel 4

terlihat bahwa pada penggunaan metode inkuiri berbantuan multimedia lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Kewirausahaan dibanding dengan menggunakan metode konvensional.

Tabel 4. Nilai *Post-Test* Siklus II Siswa pada Kelompok Kontrol dan Kelompok *Treatment*

RANGE	KONTROL		TREATMENT	
	JUMLAH	PERSENTASE	JUMLAH	PERSENTASE
0 - 2,5	0	0.00%	0	0.00%
2,6 - 5,0	0	0.00%	0	0.00%
5,1 - 7,5	23	100.00%	13	56.52%
7,6 - 10,0	0	0.00%	10	43.48%
<b>JUMLAH</b>	<b>23</b>	<b>100.00%</b>	<b>23</b>	<b>100.00%</b>

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan Uji *t* (*Independent Sample t-test*), dihitung dengan menggunakan program komputer *SPSS for Windows ver 17.0* seperti tabel berikut,

Tabel 5. Hasil Uji *t*

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	3.314	.814		4.072	.001
X	.594	.156	.639	3.804	.001

a. Dependent Variable: y

Dengan mengetahui nilai-nilai tersebut di atas, maka dapat dihitung  $t_{hit}$  yakni sebesar 3,804. Setelah dibandingkan dengan  $t_{tab}$ , maka dapat diambil kesimpulan bahwa  $t_{hit}$  ( $3,804 > t_{tab} 2,021$ ) yang berarti bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis terbukti yaitu terdapat perbedaan hasil belajar kewirausahaan yang signifikan antara siswa yang belajarnya menggunakan model Inkuiri berbantuan Multimedia dengan siswa yang belajarnya menggunakan model Konvensional di SMK Adipura Magelang Kelas XI.

#### D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan, yaitu instrumen dan data pada penelitian ini dinyatakan valid ( $r_{hit} = 0,473 > r_{tab} = 0,202$ ), tingkat kesukaran sedang (index kesukaran = 0,44), daya pembeda cukup (0,27), reliabel ( $r_{hit} = 0,636 > r_{tab} = 0,202$ ), sebaran data normal (signifikansi =  $0,893 > \alpha = 0,05$ ) dan homogen (signifikansi =  $0,199 > \alpha = 0,05$ ). Persentase peningkatan nilai siswa pada Kelompok Eksperimen sebesar 40,45% lebih besar dibanding pada Kelompok Kontrol yang hanya sebesar 4,76%. Terdapat perbedaan hasil belajar kewirausahaan yang signifikan antara siswa yang belajarnya menggunakan model Inkuiri berbantuan Multimedia dengan siswa yang belajarnya menggunakan model Konvensional di SMK Adipura Magelang Kelas XI yang diperlihatkan perolehan nilai  $t_{hit} (3,804) > t_{tab} (2,021)$ .

Beberapa saran yang dapat diambil dari penelitian ini adalah *pertama*, perlu adanya pengelolaan berkelanjutan dari berbagai pihak yang berkepentingan dalam pengadaan sarana secara bijak dan tepat agar dapat meningkatkan ketersediaan sarana pembelajaran, khususnya sarana multimedia, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan selanjutnya dapat meningkatkan hasil belajar; *kedua*, tidak tertutup kemungkinan untuk menggunakan metode lain yang berbantuan multimedia untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar; dan *ketiga*, perlu diadakan penelitian lanjutan untuk mengetahui hal-hal yang mempengaruhi proses belajar mengajar yang menggunakan metode inkuiri berbantuan multimedia, sehingga dapat meminimalisir kegagalan dalam proses belajar mengajar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Khairunas. 2008. *Optimalisasi Keterampilan Sosial dalam Pembelajaran Kewirausahaan Melalui Cooperative Learning*, Tesis Program Pasca Sarjana, Universitas Pendidikan Bandung, tidak diterbitkan.
- Sudjana, Nana. 2003. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung : Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono, 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung : CV. Alfabeta.

Yuwono, Imam. 2008. *Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan Pendekatan Inkuiri*, Tesis Program Pasca Sarjana, Universitas Pendidikan Bandung, tidak diterbitkan.